

ИНСТРУКЦИЯ ПО АВАРИЙНОМУ ПОГРУЖЕНИЮ

Контролерам осуществления программы «Светлое будущее».

Согласно расчётам, в 281й день 5864 года по анатическому летоисчислению, климатические условия и радиационный фактор на поверхности планеты достигнут оптимальных показателей.

В этот день запрограммированный часовой механизм активирует все 3 геотектонических двигателя, которые до этого момента будут находиться в «спящем режиме», и инициирует подъем Атлантиды на поверхность планеты с последующим выходом жителей из состояния анабиоза и восстановлением функционирования нашей цивилизации.

По мере подъема континента на поверхность, как только вершина Горы окажется в атмосфере, в первую очередь будет разбужена группа атлантов-ревизоров – для проверки пригодности фактического состояния поверхности планеты для жизни атлантов.

В случае форс-мажорных обстоятельств, как то – повышенный радиационный фон, непригодная для жизни влажность или температура, и др. – ревизоры должны немедленно отключить двигатели и инициировать программу обратного аварийного погружения.

Каждый двигатель спрятан в отдельной Пещере и охраняется Боевым кракеном.

Для допуска в Пещеры необходимо иметь Амулет против кракена.

Амулеты хранятся:

В окрестностях города Септимус

От асфальта 100 шагов по дороге, мимо склада того, что не нужно, до древесных останков.

Близ города Сокхорон

Идите от Сокхорона вдоль опушки леса, удалитесь от дороги на 40 шагов.

В пригороде Вакерии

Перпендикулярно асфальту 50 шагов по дороге так, чтобы Рузский район был со стороны сердца.

Амулеты идентичны, берите любой (каждый амулет работает на вход во все пещеры).

Для отключения Двигателей необходимо:

- 1) Найти вход в каждую из Пещер
(взять соответствующее КП «Пещера 1», «Пещера 2», «Пещера 3»)
- 2) Пройти сквозь лабиринты Пещеры, следуя графической инструкции ниже
(отдельная графическая инструкция для каждой Пещеры)
- 3) Найти Двигатель, спрятанный в глубине Пещеры и отключить его
(взять соответствующее КП «Двигатель 1», «Двигатель 2», «Двигатель 3»)

Отключив все три двигателя, вы запустите программу аварийного погружения и Атлантида погрузится обратно под воду еще на 5 000 лет.


















Как найти входы в Пещеры:

Из города Люзуля выйди на Окружную и по часовой стрелке минуй количество перекрестков, равное разнице между числами на КП в городах Септимус и Ибикакаториум. На следующем перекрестке поверни, на следующем вход в Пещеру 1 (см. схему «Пещера 1»).




Из Фрагарии по часовой стрелке минуй на 1 перекресток меньше, чем разница между числами на КП в городах Сокхорон и Платанго, деленная на 6. На следующем перекрестке поверни, на следующем вход в Пещеру 2 (см. схему «Пещера 2»).






Из Септимуса по часовой стрелке пройди количество перекрестков, равное разнице между числами на КП в Вакерии и Цинэриусе, деленная на 6. На следующем перекрестке поверни, на следующем вход в Пещеру 3 (см. схему «Пещера 3»).

«НЕЙТРАЛЬНАЯ ПОЛОСА» --- Игра-соревнование «АТЛАНТИДА» --- Категория «ШТИЛЬ»

| Интервал (м) Дистанция (м) поз | | НАПРАВЛЕНИЕ | ИНФОРМАЦИЯ |
|--------------------------------------|-----|---|--------------------|
| 0 | | | <u>Пещера 1</u> |
| 0 | 001 | | |
| 15 | |  | |
| 15 | 002 | | |
| 540 | |  | |
| 555 | 003 | | |
| 4690 | |  | |
| 5245 | 004 | | |
| 290 | |  | |
| 5535 | 005 | | |
| 10 | |  | |
| 5545 | 006 | | |
| 10 | |  | |
| 5555 | 007 | | |
| 10 | |  | |
| 5565 | 008 | | |
| 10 | |  | |
| 5575 | 009 | | |
| 15 | |  | |
| 5590 | 010 | | |
| 20 | |  | |
| 5610 | 011 | | |
| 20 | |  | |
| 5630 | 012 | | |
| 30 | |  | |
| 5660 | 013 | | |
| 20 | |  | |
| 5680 | 014 | | |
| 40 | |  | |
| 5720 | 015 | | |
| 290 | |  | |
| 6010 | 016 | | |
| 2930 | |  | |
| 8940 | 017 | | |
| 30 | |  | <u>Двигатель 1</u> |
| 8970 | 018 | | |

«НЕЙТРАЛЬНАЯ ПОЛОСА» --- Игра-соревнование «АТЛАНТИДА» --- Категория «ШТИЛЬ»

| Интервал (м) | НАПРАВЛЕНИЕ | ИНФОРМАЦИЯ |
|-------------------|---|--------------------|
| Дистанция (м) поз | | |
| 0 | | <u>Пещера 2</u> |
| 0 001 | | |
| 335 |  | |
| 335 002 | | |
| 755 |  | |
| 1090 003 | | |
| 10740 |  | |
| 11830 004 | | |
| 1385 | Схема | <u>Двигатель 2</u> |
| 13215 005 | | |

| Интервал (м) | НАПРАВЛЕНИЕ | ИНФОРМАЦИЯ |
|-------------------|---|--------------------|
| Дистанция (м) поз | | |
| 0 | | <u>Пещера 3</u> |
| 0 001 | | |
| 5800 |  | |
| 5800 002 | | |
| 1800 |  | |
| 7600 003 | | |
| 3530 |  | |
| 11130 004 | | |
| 2955 |  | |
| 14085 005 | | |
| 520 |  | <u>Двигатель 3</u> |
| 14605 006 | | |